GALDRABOKINN

-EL Libro de los conjuros-

El Galdrabok o libro de los conjuros, es el documento más importante conocido para entender la práctica de la magia en la Islandia de la edad media, es de gran importancia porque nos brinda una visión dentro de los elementos mágico religiosos de la tradición nórdica, no otro documento es comparable en detalles mágicos y prácticas, este ofrece una variedad extensa de símbolos para el mago moderno, como sabemos este libro es una copelación casi como un registro histórico así como las runas que nos guían en la práctica de la magia ceremonial rúnica.
Este libro es una preservación de las antiguas tradiciones germanas, y de prácticas de la herencia nórdica, por tanto juega un papel importante como gran libro de referencia de práctica mágica o guía mágico, al ser una recopilación tiene una combinación entre los sigilos y las magias rúnicas Nórdicas llevadas al límite, al ser escrito los GALDRAMANN o magos islandeses conocían ambos sistemas profundamente y ellos combinaron el sistema de símbolos, por tanto para llegar a una comprensión amplia en su manejo y secretos, debemos empezar por profundizar en sus secretos, para conseguirlo deberemos examinar las bases de la magia de los sigilos y de cómo fueron empleados por los magos islandeses, esta versión del Galdrabok es una versión moderna y reestructurada para su ejecución, no solo se aplican hechizos islandeses sino también runas enlazadas o amarradas de la actualidad.

TALISMANES O RUNAS ENLAZADAS

-MAGIA RUNICA-

Durante el siglo 16 el uso de las runas se vio en un alto estado de corrupción, sin embargo la historia de la magia muestra que las formas confusas pueden aparentemente ser todavía usadas significativamente por magos habilidosos. Lo que nos interesa realmente aquí es el modo en el cual los métodos esenciales de la magia rúnica entregada en la tradición islándica. Los rasgos gráficos más distintivos son el uso de runas o signos como las runas y el uso de los símbolos mágicos ***(galdramyndir)*** que tal vez no tengan un gran origen Rúnico, pero que son de gran poder mágico por el modo en que se trabaje, sin embargo y como se reitera, todo yace en la voluntad y habilidad del galdrmann o mago.

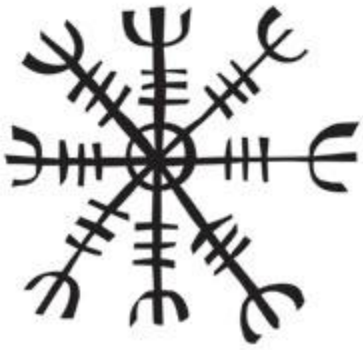
Las runas siguen siendo conocidas como una práctica de escritura, y las vemos usadas como inscripciones para trabajar sigilos, pero en relativas instancias las runas se usaron en formas codificadas, llamadas ***viUuletur o viUurunir***, las cuales tenían un significado oculto o confuso, que estaba encriptado para dar un significado diferente. Uno de los modos por los cuales la tradición nórdica fue aparentemente usada por los magos, fue teniendo ciertos números de runas como figuras arregladas en un modo que sugería un sistema rúnico. Por ejemplo, 12-19, esto muestra una variedad de modos en los cuales el sistema numérico y las formas de las runas mismas eran usadas en duelas o estrofas mágicas.

Parece haber un esfuerzo tener un número significativo de figuras para hacer símbolos complejos, por tanto habían 24 o 16 u 8 de ellos en las formulas. Otra característica heredada por las prácticas mágicas rúnicas es la terminología descrita en las figuras, y los modos de usarlas. La mayoría de ellas hacen referencia a Estrofas islándicas de técnicas antiguas de estrofas rúnicas, todas estas eran grabadas por diferentes propósitos, la ejecución de dichas figuras eran místicas, y eran usadas en contextos que mostraban un uso cotidiano como el de bendecir el recinto, alejar malos espíritus, etc. Pero también en otros contextos mostraban que eran más que simples escrituras, eran poderosos conjuros con objetivos específicos, solo desempeñados por los galdrmann.

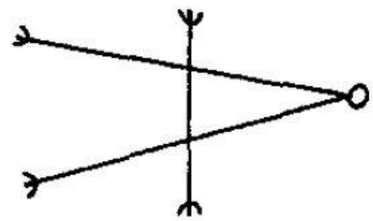
Probablemente la característica más sobresaliente de la magia islándica es el uso complejo de los símbolos rúnicos, al hacer un esfuerzo al acercar los significados de estos encontramos grandes rasgos o relaciones a las runas y sus funciones mágicas, al parecer existen tres principales tipos de signos, como (1) ***bandmnir*** o runa atada, que es hecha por mas o menos combinaciones obvias de runas, luego esta **(2)*galdrastafir*** son estrofas mágicas las cuales eran originalmente runas enlazadas, pero las cuales se volvieron estilizadas que tomaron una vida o significado independiente, y finalmente **(3)** ***galdramyndir*** símbolos mágicos, las cuales siempre tienden a tener unos signos rúnicos abstractos, como el Martillo de Thor, muchos de estos signos aparecen en combinaciones de runas y signos cosmológicos abstractos.

Todos estos signos fueron usados para ser amuletos de protección, que debieron haberse llamado por el nombre latino INNSIGLI (SIGILS) o Sigilos, o por el término Islandés VAMASTAFIR o estrofas protectoras.

El termino GALDRASTAFIR, podría haber indicado una operación mágica natural, con intensión de causar alteraciones en el ambiente, o proteger del ambiente o de los



azotes de este, pero a menudo este uso se vio considerado como demoniaca, por tanto al ser usadas como signos encriptados o de runas enlazadas es imposible tratar de darle un valor lingüístico, por tanto cada símbolo recibió su propio nombre de acuerdo a la intención que se deseaba al ejecutar su grabado o inscripción. Aunque muchos de estos símbolos pueden ser obvios para el runemal, pueden tener unos usos diferentes o propósitos opuestos a lo que se pueda creer, los dos más famosos nombres son los del ***AEgishjdlmur*** el yelmo del terror, y ***SVEFNTHOM*** o el cuerno del sueño.

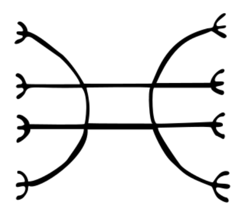


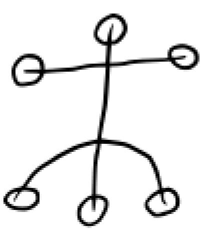
EL Aegishjdlmur podría ser una figura compleja, pero es básicamente hecha de una cruz de cuatro u ocho brazos con ramas en sus terminales, estos son grandes sobrevivientes míticos, que nos dan una idea acerca de los orígenes y significados de los sigilos. El ***AEgishjdlmur*** es mencionado en el material concerniente al poema épico de ***Sigurdhr Fafnir-bane.*** En la cual Sigurdhr asesina a el gran ETIN serpiente, llamado FAFNIR para ganar el



secreto tesoro de los NIBELUNGOS, uno de los objetos de poder que el obtuvo fue el ***AEgishjdlmur,*** el poder de este signo es dado por la serpiente, la cual paralizaba a sus víctimas y aterrorizaba a sus enemigos, no es un yelmo, pero al portarlo causaba terror entre los enemigos.

El ***svefnthorn o SVEFNTHOM,*** es también mencionado en la literatura mítica antigua Nórdica, como el objeto mágico con el cual Odín puso a una de las valquirias Sigrdrffa o Brynhildr en un profundo sueño, desde el cual ella pudo despertar solo cuando pudo pasar una de las barreras mágicas que Odín puso a su alrededor. Además de estos dos bien conocidos símbolos hay muchos más dados pos los antiguos como: ***gapaldur, vedhurgapi*** (demonio del agua, o causa de la tormenta), ***kaupaloki*** (sello para los buenos negocios), ***Ginnir*** (Un nombre de Odín), ***Angurgapi*** (Soberano de la ira). Pero muchas veces el mismo nombre es dado a más de dos símbolos.





Como podemos ver todos estos símbolos eran usados en un contexto más cotidiano, pero que trascendieron hasta nuestros días con más fuerza mística gracias a los galdrmann, sin embargo para la práctica de del sigil rúnico o enlazamiento de las runas no debemos solo guiarnos por estos parámetros o modelos, podemos crear nuestras propias runas enlazadas o sigilos partiendo de la necesidad o propósito de estos. Antiguamente estos se grababan en pieles de animales o en madera, ya que en nuestros días es muy

complicado conseguir piel de animales, podríamos trabajarlos en trozos de madera preferiblemente de arboles que conozcamos, o en papel virgen o papel que el galdrmann sepa hacer.

EL procedimiento a seguir para crear los sigilos sería el siguiente:

1. **preparación u obtención de la madera**: en este proceso debemos buscar un árbol especifico y pedirle permiso a este y tomamos la pieza de madera que necesitamos. Después llevamos la madera a nuestro templo o VE.
2. **Destierro o desvanecimiento**: con este alejamos todas las energías adversas o contrarias al sitio.
3. **Purificación:** limpiamos energéticamente el madero, y las herramientas que se usaran para el proceso de grabado
4. **Consagración:** cargamos el madero con la energía que vamos a trabajar el madero y la runa.
5. **Declaración de la intención:** las palabras escritas o habladas son de gran importancia en este proceso y de vital importancia para la activación de los signos usados en el uso de galdr, es por medio de la palabra hablada que la voluntad del Galdrmann queda plasmada con más intensidad, por tanto debe declararse la intención de lo que queremos obtener con este trabajo.
6. **Bendición Ritual:** en esta instancia pedimos a un dios Aesir o Vanir o Thursar que esté con nosotros para bendecir nuestro trabajo, puede ser el dios del día, o simplemente un dios correspondiente al trabajo que deseamos realizar. Lo más importante de esto es la voluntad del Galdrmann, sin esta la bendición no se realizaría eficazmente.
7. **Grabado y canto de las runas o Sigilos.** En este proceso debemos cantar el galdr de la runa, o el nombre del sigilo que estamos grabando, aquí una vez más el poder de la voluntad y la palabra hablada es importante para cargar, todas las runas o galdr de este libro vienen con su nombre en Noruego antiguo y para darles vida debemos por tanto resonar su nombre.
8. **Agradecimiento:** se debe agradecer a las runas, al madero, y al dios que nos auxilio en este proceso, este paso debe ser con gran fuerza de devoción.
9. **Destierro o desvanecimiento final.** En esta instancia solo desterramos si nos estamos protegiendo de algo, o si queremos que algo o alguna influencia se aleje, pero si estamos realizando un trabajo para atraer cosas a nuestra vida **NO** desterramos al final.



JADEOS DE LA MUERTE – NABROKASTAFUR

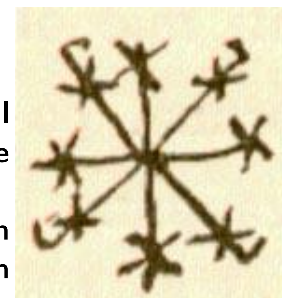
Este talismán o Tafur, trae devuelta el dinero que otros posean, originalmente este se grababa en carne descompuesta ahora solo se debe grabar en la madera y ponerla junto con una moneda robada y ceniza.



Como vemos, los talismanes o Tafur son runas enlazadas o asemejan serlo, podemos crear o enlazar runas para nuestras necesidades, no existe un proceso exacto, o una guía exacta para hacerlas, solo se debe tener en cuenta la intención del talismán y usarlo visible en el pecho, o en un lugar bien protegido contra extraños.

PARA ENCONTRAR A UN LADRON

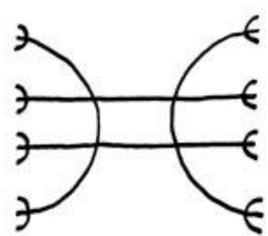
Þjófastafur



Si se desea saber quién te ha robado, debes gravar este Tafur en el fondo de un tazón de Madera, llenarlo con agua clara y rociar hierba de menta sobre este, y se recita:
Invoco la naturaleza de la hierba y el poder del signo que revela quien me ha robado y otros, En el nombre de Tyr, el rostro del ladrón aparecerá en el tazón.

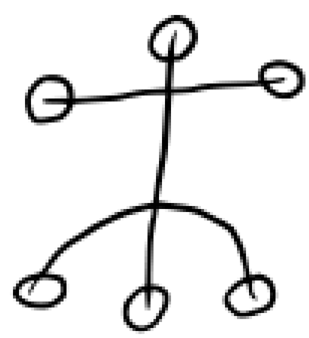
Runas De Lucha libre. StavesGapaldur Y Ginfaxi





Estas dos runas eran guadadas en los zapatos, Gapaldur bajo el tacón del pie derecho y Ginfaxi bajo los dedos del pie izquierdo, para asegurar la victoria en las disputas. Esto era en los tiempos antiguos ahora se debe solo grabar en los maderos y llevarlos en los bolsillos.

Remachador Comercial – Kaupaloki.

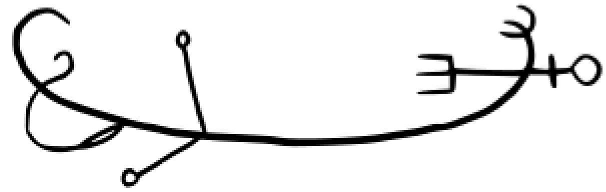


Para prosperar en el comercio y en los negocios se talla este signo sobre el madero y llevarlo siempre como talismán en el pecho. También se puede tallar en un madero más grande y colgarlo en el umbral del negocio u oficina, y pintarlo de color verde o naranja para que la influencia sea más fuerte.

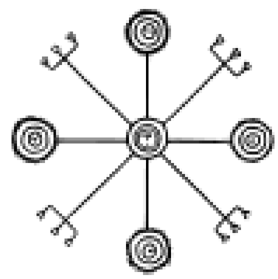
Angurgapi

Este símbolo deberá ser grabado en la tapa o el fondo de un barril, aunque el propósito no es muy claro, se cree que es para traer

abundancia o beneficio.

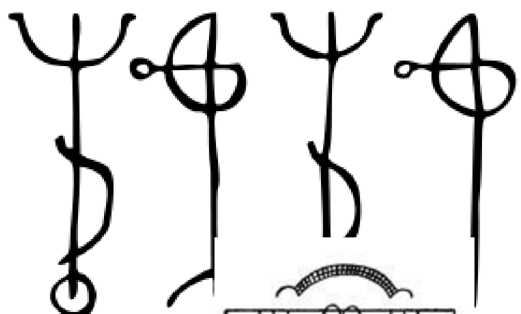


PARA TENER BUENA PESCA – Veiðistafur



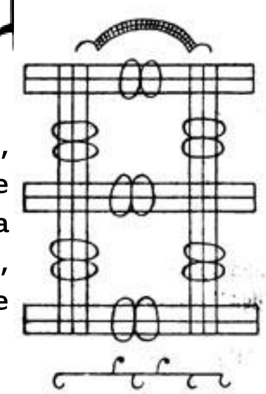
Este simbolo deberia ser dibujado con sangre y con una pluma hecha de la pluma de un cuervo, luego ser puesta bajo la proa del barco para tener siempre buena pesca, pero para el uso moderno simplemente se debe grabar en el madero y guardar en los bolsillos o billetera para que la abundancia sea duradera o el dinero que ganamos rinda mas.

RUNAS DE LOS SUENOS– Vatnahlífir



Runa de gran poder para desarrollar las habilidades de sueño lucido o proyeccion astral, se debe tallar en madera de aroma agradable como el eucalipto .

LA RUNA DE LA PROTECCION DE VALDEMAR– VARNARSTAFUR VALDEMARS

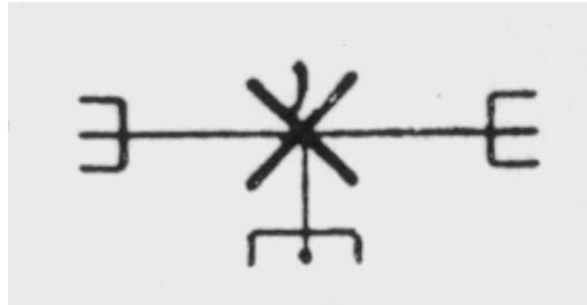


El simbolo incrementa el favor y la felicidad si es tratado correctamente, si alguien intenta hacer daño en contra de uno, esta proteccion detiene el daño y los maldice esta runa detiene y acalla dichos efectos de la maldicion de un mago oponente. Debe ser tallado en los colores blanco, negro o rojo tiene un gran poder y por lo general es usado cuando se corre un gran peligro.

INDUCTOR DE VALDEMAR–OTTASTAFUR

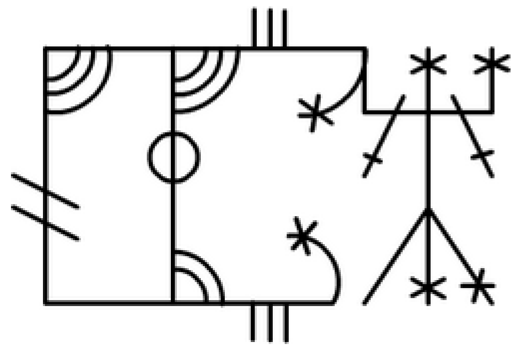
Antiguamente para asustar a un enemigo tallaban este signo en roble y lo arrojaban a sus pies. El metodo moderno cosiste en algo similar, ser realiza la runa en un madero y se hace llegar a la victima de cualquier forma.

RUNA ASESINA. Dreprún



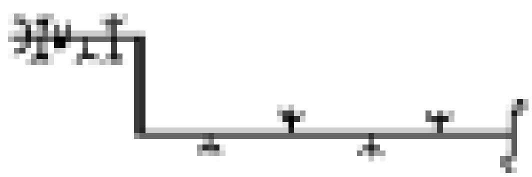
Esta runa es para ser escrita en una pieza de papel y si un hombre nos insulta sin razon, se debe lanzar donde su caballo haya pasado y cubrirlo. LA version de esto es de un grimorio del siglo 17, pero la version moderna es un poco mas sencilla se lanza a las ruedas del carro, y se perderan algunas propiedades.

PARA EMBARAZAR A UNA MUJER–Feingur.



Si se desea que una mujer quede emparazara por usted mismo entonces grabe esta runa en una pieza de queso y alimentala con esta.

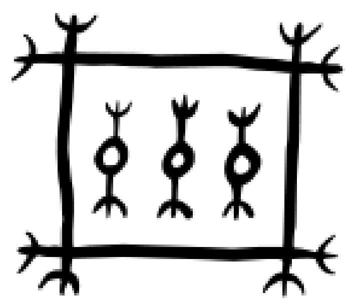
PARA ABRIR LAS CERRADURAS– Lásabrjótur



Para abrir una cerradura sin una llave, esto implica que podemos romper con la seguridad del sitio, tanto a nivel material como energenitco, consagrar el madero y llevarlo al sitio y se recita:

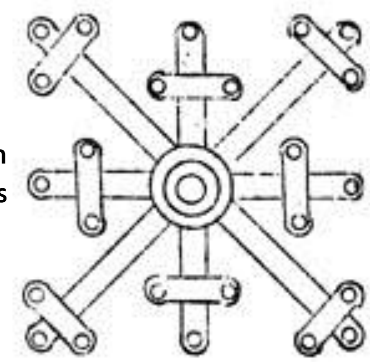
“soplo dentro de la cerradura, hasta su cilindros chirriantes y rugientes, ¿puede el suspiro del demonio soplar con ferocidad dentro de la ranura de la cerradura? ¿Pueden los Trolls destrozarla y dejarla abierta? ¿puede Puck el trasgo Aniquilarla? Dobla el cerrojo, todos vos sinvergüenza del mal, salta los goznes, todo vos los espiritus bribones”

PARA CONSEGUIR UNA MUJER– Að fá stúlku



Este simbolo se debe escribir en la palma de la mano derecha con la sangre del dedo pulgar de la mano izquierda. Tomar la mano de la mujer y recitar: Mi mano y yo yacemos en la tuya, mi deseo es ahora tuyo, que tus huesos se quemen a menos que me ames tanto como yo te amo. Estas palabras debenser apasionadas y poderosas como la eternidad. Toda la magia y brujeria penetra tu mente a través del amor mio y puedan todos aquellos quienes habitan en las moradas subterraneas me asistan en esto.

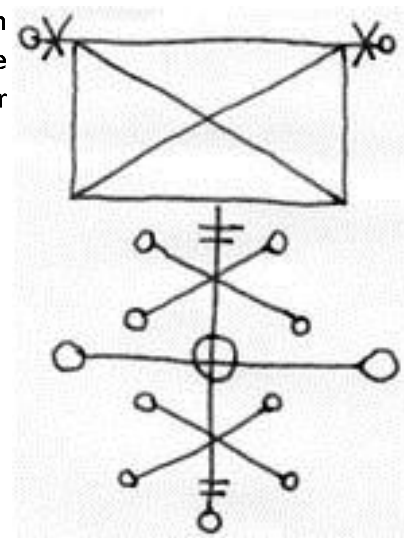
Para Abrir Montes. Hólastafur



Grabe este carácter en la punta de un baculo, pinte las lineas con sangre de debajo de su lengua. Golpee sobre los montes y rocas con el baculo y ellas se abriran.

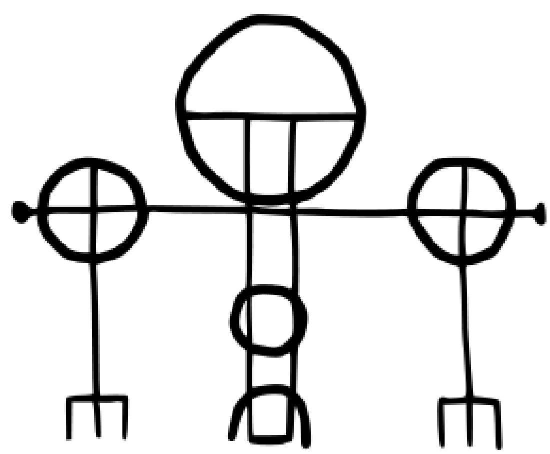
PARA LEVANTAR A LOS MUERTOS– Stafur til að vekja upp draug

Este simbolo puede ser usado para despertar a los muertos, para exterminar un fantasma, y tambien puede ser un poderoso amuleto para dirigir a un espiritu maligno. Debe ser grabado en la piel de la cabeza de un caballo con la mezcla de sangre de una foca, una zorra y un hombre, para la version moderna solo debe ser grabado en madera, con sangre humana especialmente del Galdrmann, y este verso debe ser cantado cuando se graba:



Þykkt blóð, þreytast rekkar.
Þjóð mörg vos öld bjóða,
grand heitt, gummar andast,
glatast auður, firrast snauðir.
Hætt grand hræðast dróttir
hríð mörg, vesöld kvíða,
angur vænt, ærnar skærur.
Illur sveimur nú er í heimi.

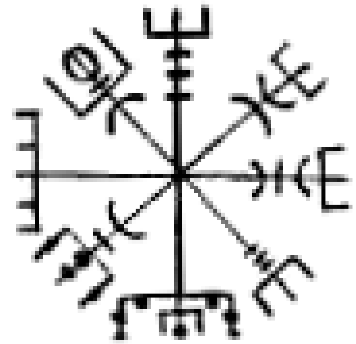
CIRCULO DE PROTECCION MENOR– Rosahringur minni



Este debe ser grabado en la madera de algún árbol con propiedades protectoras como el roble o el Drago. Este es una protección poderosa contra fantasmas y brujería, mientras se graba es de gran ayuda recitar: con la asistencia de la luna desde las estrellas y la fuerza de los Fligjas de la luz, esta señal debe ser usada contra los patanes Etin, y también recitar este verso:

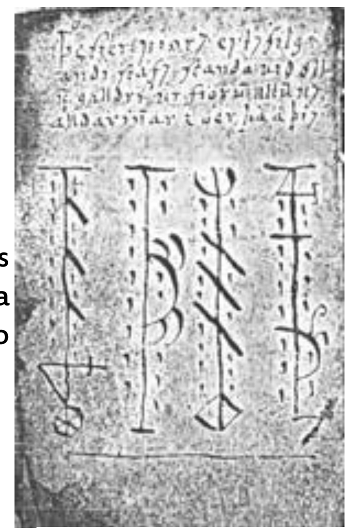
Undan vindi vondan sendi,
óskir ferskar raski þrjóskum,
galdurs eldur gildur holdið
grenni, kenni og innan brenni.
Eyrun dára örin særi,
eitrið ljóta, bíti hann skeytið,

allur fyllist illum sullum
eyði kauða bráður dauði



PARA GANAR UN CASO EN CORTE– Máladeilan

Grabe este símbolo en un madero y píntelo con sangre de tu nariz o mano, y mantenlo en el pecho, Si temes perder un caso en la corte trae otro en tu espalda y ganaras confianza en tu verdad.



CONTRA BRUJERIA– Stafur gegn galdri

Estas cuatro señales son de protección contra brujería desde las cuatro esquinas de la tierra. Colóquelos en su cuerpo si se ha enfermado por causas sobrenaturales, y si se desea proteger trácelo en un madero y píntelo de color, verde blanco o rojo.

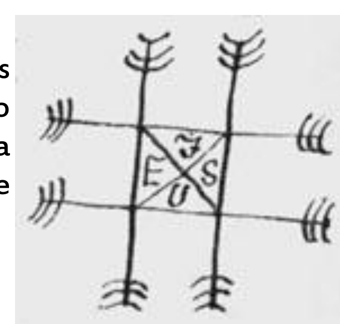
BRUJULA RUNICA– Vegvisir

Esta runa se talla cuando se va a emprender toda clase de viajes, tanto materiales como espirituales y no deseamos perdernos, en este caso pedimos la bendición del Dios Hermond, y lo hacemos el día miércoles. El color de esta runa debe ser blanco o amarillo.



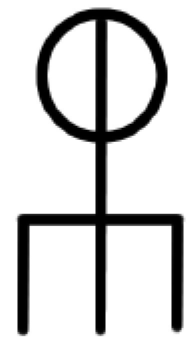
RUNA ILUSORIA DE WOTAN – Wotanmynd

Esta runa nos confiere el poder de cambiar de forma en los mundos internos y asumir cualquier forma, podemos aparecer en sueño Lucido, o proyecciones astrales bajo otra forma que no sea la nuestra sin mucho esfuerzo, por otro lado también nos permite aparecer bajo otra forma en los sueños de otros.



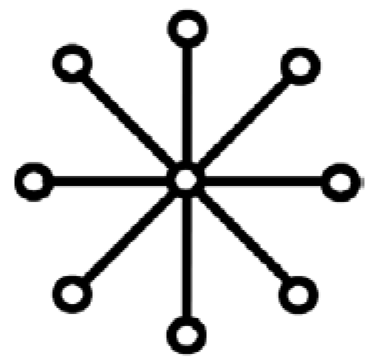
El ESCUDO DE HEIMDALLR- HEIMDALLRSKJOSDR

Antiguamente usado para alejar las fuerzas negativas o adversas y proteger a una persona en cuestión de todo peligro. Es muy útil para protegernos de la envidia, los celos, la inquina y las habladurías, protege a quien lo lleve de todos los enemigos.



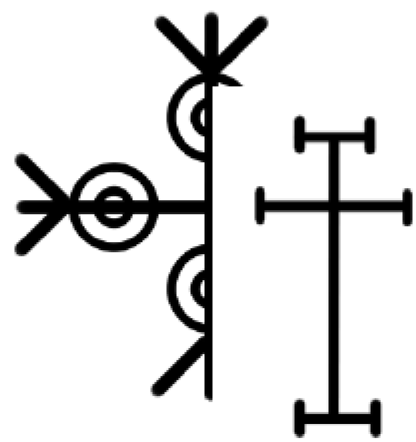
EL REGALO DE WOTAN-wotangjof

Para evitar que un mago rival o una bruja, lance hechizos, encantamientos o sortilegios sobre la persona que lo usa, aquel que lleva este signo en el cuello devuelve todos los males que le han enviado.



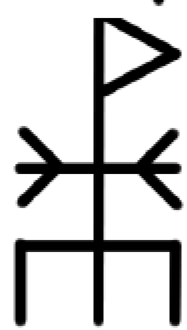
BESO DE FREYJA- Freyjakissa.

Para atraer el amor, despertar afecto en las personas, que nos rodean o en una en especial, fortalecer los lazos amorosos, los sentimientos de amor afecto. Los efectos de este taufr son bastantes fuertes si se realiza el grabado en un árbol frutal.

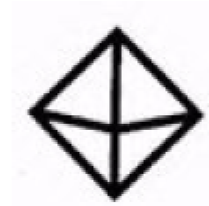


VICTORIA DE LOS SUENOS-Draumssieg

La victoria de los sueños hace que todo lo que soñemos se haga realidad, especialmente utilizado por personas que ya dominan el sueño lucido y desean empezar a realizar un poco de magia Astral. Hay que tener cuidado con lo que se sueña si se usa esta runa, si tenemos pesadillas constantemente no es recomendable usarla. Se debe usar siempre debajo de la almohada.

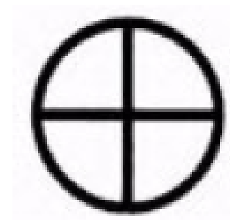


CRUZ RUNICA–Runekross



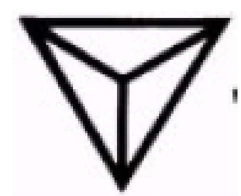
La cruz rúnica nos brinda protección contra los malos espíritus y la negatividad, es excelente contra la brujería comida o alimentos con cargas negativas, protege de las enfermedades y cierra nuestro campo áurico a influencias externas.

ODIN PADRE DE TODO–Wotanallfather



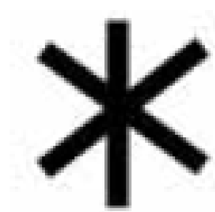
Esta runa nos conduce a la manifestación de Odin o Wotan en su aspecto de Vagabundo. Es útil cuando deseamos pasar desapercibidos o ser invisibles, tanto en el plano material como en los mundos internos.

OJO DE FUEGO–Bruniagua.



EL ojo de fuego nos permite dejar un vigilante en los mundos internos, sea plano astral u onírico, para que nos muestre lo ocurrido allí o vigile un sitio, pero si lo llevamos como taufr nos desarrolla la Clarividencia y Vision Aurica es el ojo de la segunda visión de Freyja.

OJO DE WOTAN–Wotanauga



El Ojo de Wotan es una poderosa runa que nos lleva a una exploración de nuestro propio ser, la usamos cuando deseamos conocer nuestros defectos y nuestras más profundas debilidades, esta runa posee el poder de Wotan de la omnipresencia, y Omnividencia, así que nada queda oculto a su contemplación.

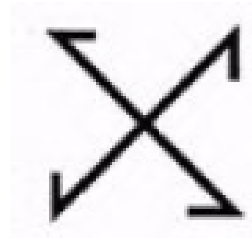
Ojo del Dragon –Drakonauga



Este Taufr nos confiere una fuerza energética de naturaleza bruta, esta energía radica en el poder de la mente, nos confiere el conocimiento de todas las ciencias y artes y desarrolla la fuerza del Vril dentro de nosotros.

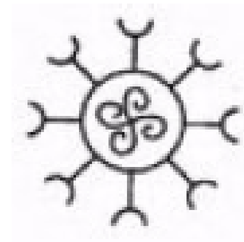
ARBOL DELMUNDO–Urrl

El árbol del mundo brinda protección para seres de alta vibración, en este caso Galdrmann como tal, se impone sobre toda la Magia Rúnica Oscura o negativa, no hay Galdr existente que pueda traspasar su protección.



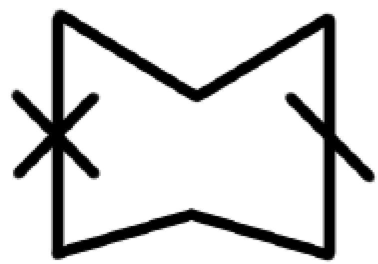
RUNA DE PODER–Meginrune

Hace que todo lo que este estancado y en quietud tome nuevo dinamismo y actividad nuevamente, toda la energía que este quieta y no fluye se activa nuevamente bajo el poder de esta runa, ella irradia todo el poder hacia afuera.



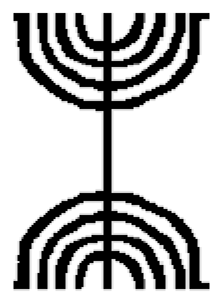
CRUZ DE LOBO–Valdyrkross

Esta runa debe ser usada con mucha precaución. La cruz del lobo sella nuestro destino y hace que lo que pidamos se cumpla de una forma u otra, esto puede traer consecuencias agradables y desagradables, la Cruz del Lobo hace que el Wyrd sea inmutable.



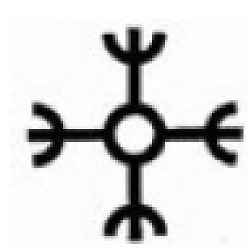
Toque de Eyra– Eyrataka

Eyra diosa de la medicina, a través de su runa podemos curar toda clase de dolencias, podemos utilizarla para prevenir enfermedades o para sanar cualquier descompensación, su toque es único e infalible.



Restriccion del Enemigo–Naudfjanmadr

Esta runa es de extraordinaria fuerza la usamos para atar, contener o restringir la fuerza de nuestro enemigo. La usamos para mantenerle encerrado en la cárcel o la usamos para que sus hechizos no tengan fuerza o surjan de él mismo.



RUNA DEL CORAJE–Dregskapf

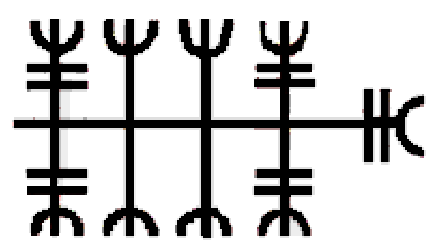
La runa del coraje brinda la fuerza para enfrentar situaciones complejas o situaciones para las cuales no estamos preparados, nos da la fuerza para romper con viejas relaciones que no somos capaces de terminar o nos trae la victoria sobre nuestros temores más profundos.

CERRAR UN TRATO–Kaersysla

La runa Kaersysla nos ayuda a concretar algún trato que tengamos con alguna persona o entidad y que este en proceso. Es una poderosa runa para los negocios.

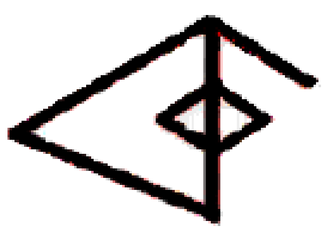
VINCULO DE AMOR–Astyrmerki

El conjuro de las runas del vínculo del amor es bastante variado. Estas runas son utilizadas no solo para generar un amor cálido, tranquilo y apacible sino también para generar un amor sexual, lleno de lujuria y pasión, este conjuro rúnico o estas runas enlazadas o amarradas tienen cuatro variantes que implican sexo de la persona que lo realiza y sexo de la persona que desee atraer, por lo tanto su elaboración es bastante especifica y directa. Cada variante posee singular poder y fuerza, pero en el momento de su realización debemos estar completamente seguros de lo que deseamos.

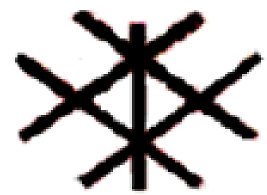


El diseño de otros Taufr específicos está configurado para que el Galdrmann los realice directamente con pocos materiales, por lo general solo se usa el Gandr, y la elaboración de la runa enlazada, por lo cual la utilización de estos taufr o runas enlazadas a manera de talismán o Amuleto se hace frecuente dentro de la magia nórdica. Estos rituales deben seguir los pasos dados anteriormente para la creación de los TAufr o Runas enlazadas, basta con crear cada hechizo con detenimiento y comprender como va cada paso de dicho esquema, de acuerdo a la necesidad del Galdrmann, de aquí en adelante el Galdrmann deberá tener propósito siempre definido para crear un Galdr.

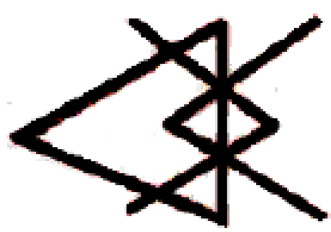
Si el Galdr se desea para portar es bueno hacerlo en papel virgen, o en un madero delgado para poder ser portado en la billetera, las utilidades son casi infinitas hasta la



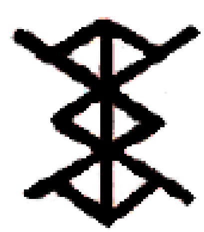
De un Hombre a una Mujer



De un Hombre a un Hombre



De una Mujer a un Hombre



De una Mujer a una Mujer

mínima o cotidiana hasta el trabajo más grande magicko, solo depende de la voluntad del Galdrmann.

Basado Y traducido de GALDARBOK Magia ritual Islandesa
Traducido del Noruego e Inglés por, Sorath Helasson
Ju.:.Sa 272

